

**PENGUNAAN *TIME EXPAND* DAN *RESTRICTED NARRATION*
(PENCERITAAN TERBATAS) DALAM PENYUNTINGAN GAMBAR
FILM FIKSI “*RANAM – Looking For Land*”**

**SKRIPSI PENCIPTAAN SENI
untuk memenuhi sebagian persyaratan
mencapai derajat Sarjana Strata 1
Program Studi Film dan Televisi**



Disusun oleh
Hari Agung Bandara
NIM : 1310035432

**PROGRAM STUDI FILM DAN TELEVISI
JURUSAN TELEVISI
FAKULTAS SENI MEDIA REKAM
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2018

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi Penciptaan Seni yang berjudul :

**PENGUNAAN *TIME EXPAND* DAN *RESTRICTED NARRATION*
(PENCERITAAN TERBATAS) DALAM PENYUNTINGAN GAMBAR
FILM FIKSI “*RANAM – Looking For Land*”**

yang disusun oleh
Hari Agung Bandara
NIM 01310035432

Telah diuji dan dinyatakan lulus oleh Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi S1 Film dan Televisi FSMR ISI Yogyakarta, yang diselenggarakan pada
tanggal 09 JUL 2018

Pembimbing I/Anggota Penguji

Arif Sulistiyono, M.Sn.
NIP. 19760422 200501 1 002

Pembimbing II/Anggota Penguji

Gregorius Arya Dhiphaya, M.Sn.
NIP. 19820821 201012 1 003

Cognate/Penguji Ahli

Deddy Setyawan, M.Sn.
NIP. 19760729 200112 1 001

Ketua Program Studi/Ketua Penguji

Agnes Widyasmoro, S.Sn., M.A.
NIP. 19780506 200501 2 001

Mengetahui

Dekan,
Fakultas Seni Media Rekam

Marsudi, S.Har., M.Hum.
NIP. 19640710 198703 1 002

**LEMBAR PERNYATAAN
KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Hari Agung Bandara**

NIM : **1310035432**

Judul Skripsi : **PENGUNAAN *TIME EXPAND* DAN *RESTRICTED NARRATION* (PENCERITAAN TERBATAS) DALAM PENYUNTINGAN GAMBAR FILM FIKSI “*RANAM – Looking For Land*”**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam Skripsi Penciptaan Seni saya tidak terdapat bagian yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan juga tidak terdapat karya atau tulisan yang pernah ditulis atau diproduksi oleh pihak lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah atau karya dan disebutkan dalam Daftar Pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima sanksi apapun apabila di kemudian hari diketahui tidak benar.

Dibuat di : Yogyakarta
Pada tanggal : 22 Mei 2018
Yang


Nama Hari Agung Bandara
NIM 1310035432

**LEMBAR PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Hari Agung Bandara**

NIM : **1310035432**

Demi kemajuan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Institut Seni Indonesia Yogyakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty-Free Rights*) atas karya ilmiah saya berjudul **PENGUNAAN TIME EXPAND DAN RESTRICTED NARRATION (PENCERITAAN TERBATAS) DALAM PENYUNTINGAN GAMBAR FILM FIKSI “RANAM – Looking For Land”** untuk disimpan dan dipublikasikan oleh Institut Seni Indonesia Yogyakarta bagi kemajuan dan keperluan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta.

Saya bersedia menanggung secara pribadi tanpa melibatkan pihak Institut Seni Indonesia Yogyakarta terhadap segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Yogyakarta

Pada : 018

Yang

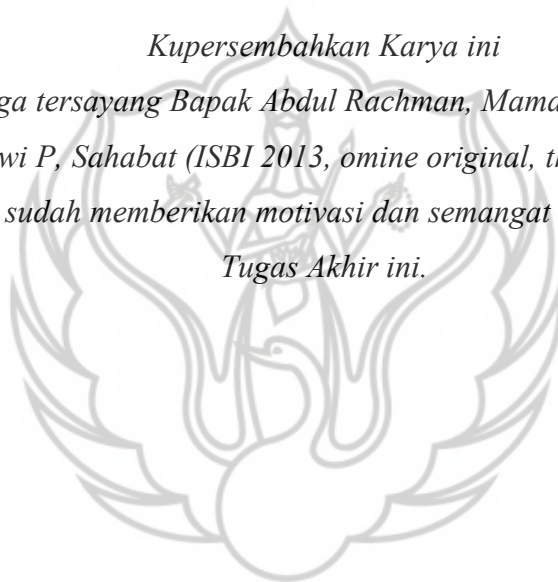


Nama Hari Agung Bandara
NIM 1310035432

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kupersembahkan Karya ini

Untuk Keluarga tersayang Bapak Abdul Rachman, Mama Nur Farida, Ibu Siti Juana, Ade Dwi P, Sahabat (ISBI 2013, omine original, thirteen cloudy, lapak mbs) yang sudah memberikan motivasi dan semangat untuk mengakhiri Tugas Akhir ini.



KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT sang pemilik alam semesta yang Maha Pemberi Kemudahan, Maha Pemberi Kekuatan serta Maha Pengasih dan Maha Penyayang. Penulis panjatkan puja dan puji syukur atas kehadiran-Nya, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, dan inayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi Penciptaan Karya Seni ini.

Setelah melalui proses yang panjang, Alhamdulillah penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi dan karya ini dengan maksimal dan mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, untuk itu penulis sampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah berkontribusi dalam pembuatan skripsi ini.

Atas dukungan moral dan materil yang diberikan dalam penyusunan laporan, maka penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Allah SWT, Tuhan Pemilik Semesta Alam
2. Nabi Muhammad SAW
3. Bapak Abdul Rachman, Mama Nur Farida & Ibu Siti Juana
4. Pemerintah Provinsi Kalimantan Timur & Beasiswa Kaltim Cemerlang Institut Seni Budaya Indonesia Yogyakarta
5. Kepala Desa Danau Melintang
6. Bapak Prof. Dr. M. Agus Burhan, M.Hum Rektor Institut Seni Indonesia Yogyakarta
7. Bapak Marsudi, S.Kar., M.Hum Dekan Fakultas Seni Media Rekam
8. Ibu Agnes Widyasmoro S.Sn, M.A Ketua Jurusan Televisi dan Film
9. Bapak Arif Sulistitono Dosen Pembimbing I
10. Bapak Gregorius Arya Dhipayana Dosen Pembimbing II
11. Ibu Agnes Widyasmoro S.Sn Dosen Wali
12. Seluruh Dosen dan karyawan Fakultas Seni Media Rekam Jurusan Film dan Televisi
13. Saudara tersayang Ade Dwi Prayitno

14. Sahabat tercinta seperjuangan David Richard, Anom Amirullah, M.Hendy Akbar, Febri Handika, Irvan Rhamdanie, Rizky Hk.
15. Seluruh keluarga kontrakan hijau (Mahasiswa ISBI)
16. Seluruh teman-teman yang membantu proses praproduksi hingga pascaproduksi
17. Untuk yang terkasih, seluruh keluarga dan seluruh teman-teman ISI TV 2013 & seluruh angkatan ISBI Kalimantan Timur
18. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan baik langsung maupun tidak hingga tugas akhir ini selesai.



Yogyakarta, Jumat 22 Juni 2018

Hari Agung Bandara

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH	ii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR LAMPIRAN	x
GLOSARIUM	xi
ABSTRAK	xv

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang	1
B. Ide Penciptaan	3
C. Tujuan dan Manfaat	4
D. Tinjauan Karya	5
1. Film <i>Pele</i>	8
2. <i>The Uninvited</i>	7
3. <i>Goal</i>	8

BAB II. OBJEK PENCIPTAAN DAN ANALISIS

A. Objek Penciptaan	10
A.1. Keluarga	12
A.2. Sepak Bola	12
A.3. Drama	13
B. Analisis Objek Penciptaan	15
B.1 Analisis Cerita	15
B.2 Analisis Penokohan	17

BAB III. LANDASAN TEORI

A. <i>Editing</i>	21
1.1 <i>Time Expand</i>	23
1.2 <i>Cross Cutting</i>	25
B. <i>Restricted Narraton atau Penceritaan Terbatas</i>	26
C. Film Fiksi	26

BAB IV. KONSEP KARYA

A. Konsep Karya	29
1. Konsep Film "Ranam – Looking For Land"	29
2. Konsep Editing	30
a. Editing <i>Time Expand</i>	31
1). <i>Slow Motion</i>	32
2). Pengulangan, <i>Angle</i> berbeda	32
b. <i>Restricted Narration</i>	32
c. Motivasi	35
d. Informasi	35
e. Desain Program	35
f. Desain Produksi	36
g. Alat dan Bahan	55
h. Informasi Produksi	56

BAB V. PERWUJUDAN DAN PEMBAHASAN KARYA

A. Tahapan Proses Perwujudan Karya	58
B. Pembahasan Karya	63

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	91
B. Saran	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Poster film “Pele: Birth of a Legend”.....	5
Gambar 1.2 Poster film “The Uninvited”	7
Gambar 1.3 Poster film “Goal!”	9
Gambar 2.1 Lapangan sepakbola (stadion Aji Imbut).....	13

DAFTAR SCREENSHOT

<i>Screenshot</i> 1.1 Pele menendang bola dalam film Pele dengan menggunakan teknik <i>time expand</i>	6
<i>Screenshot</i> 1.2 Pele Menggiring bola dan melewati lawan dalam film pele dengan menggunakan teknik <i>time expand</i>	7
<i>Screenshot</i> 1.3 Pele menendang bola di udara dalam film Pele dengan menggunakan teknik <i>time expand</i>	7
<i>Screenshot</i> 4.1 <i>Slow Motion</i> dalam film Pele.....	32
<i>Screenshot</i> 4.2 Angle berbeda dalam film Goal!	32
<i>Screenshot</i> 4.3 <i>Restricted Narration</i> dalam film <i>The Uninvited</i>	33
<i>Screenshot</i> 5.1 Shot Ekspresi Mlintang	64
<i>Screenshot</i> 5.2 Adegan Mlintang masuk stadion	64
<i>Screenshot</i> 5.3 Bola melayang kearah jendela	65
<i>Screenshot</i> 5.4 Ibu melintang terkejut akan suara pecahan kaca.....	66
<i>Screenshot</i> 5.5 Judul Film Ranam.....	66
<i>Screenshot</i> 5.6 Mlintang dan temannya bermain bola di jalan perkampungan	67
<i>Screenshot</i> 5.7 Mlintang dan temannya sampai di pasar	67
<i>Screenshot</i> 5.8 Mlintang dan temannya mencari Eman yang sedang mengejar bola	68
<i>Screenshot</i> 5.9 Adegan bermain bola di stadion.....	69
<i>Screenshot</i> 5.10 Adegan Zordy panik dan terkena <i>tackle</i>	69
<i>Screenshot</i> 5.11 Zordy cidera.....	70
<i>Screenshot</i> 5.12 Pelatih memutuskan pergantian pemain.....	70
<i>Screenshot</i> 5.13 Teman – teman Mlintang.....	71
<i>Screenshot</i> 5.14 Asisten pelatih memotifasi Mlintang	71
<i>Screenshot</i> 5.15 Ibu memarahi mlintang.....	72
<i>Screenshot</i> 5.16 Mlintang dan ayah di atas perahu menggiring kerbau ...	72
<i>Screenshot</i> 5.17 Mlintang gugup	72
<i>Screenshot</i> 5.18 Mlintang tertabrak olah pemain lawan.....	73
<i>Screenshot</i> 5.19 Mlintang lari dari kejahatan pedagang sayur.....	73
<i>Screenshot</i> 5.20 Mlintang dan temannya lolos dari kejaran pedagang sayur	74
<i>Screenshot</i> 5.21 Rahman mengajak teman-temannya jalan.....	74
<i>Screenshot</i> 5.22 Mlintang dan temannya mengatur strategi permainan... ..	74
<i>Screenshot</i> 5.23 Mlintang sedang bersiap.....	75
<i>Screenshot</i> 5.24 Mlintang dan temannya sedang menunggu Rahman.....	75
<i>Screenshot</i> 5.25 Adegan <i>montase</i> perjalanan menuju lapangan bola.....	75
<i>Screenshot</i> 5.26 Adegan <i>montase</i> Mlintang memulai pertandingan	76

<i>Screenshot 5.27 Adegan montase perjalanan menuju lapangan bola.....</i>	76
<i>Screenshot 5.28 Tendangan Mlintang terkena tiang.....</i>	77
<i>Screenshot 5.29 Teman Mlintang sedang menonton pertandingan.....</i>	77
<i>Screenshot 5.30 Tim Mlintang melihat hasil pertandingan</i>	77
<i>Screenshot 5.31 Adegan Mlintang dan temannya di atas kapal</i>	78
<i>Screenshot 5.32 Mlintang Sampai di tempat latihan</i>	78
<i>Screenshot 5.33 Eman tersandung batu</i>	79
<i>Screenshot 5.34 Ayah mendengar suara pukulan.....</i>	79
<i>Screenshot 5.35 Ayah meleraai ibu.....</i>	80
<i>Screenshot 5.36 Ayah menasihati Mlintang.....</i>	80
<i>Screenshot 5.37 Ayah memberi kotak baju.....</i>	81
<i>Screenshot 5.38 Mlintang melihat poster pemain idolanya</i>	81
<i>Screenshot 5.39 Pedagang sayur di perahu.....</i>	82
<i>Screenshot 5.40 Melintang membuka pintu.....</i>	82
<i>Screenshot 5.41 Establish suasana lapangan futsal</i>	83
<i>Screenshot 5.42 Mlintang kecil dan temannya berkumpul</i>	83
<i>Screenshot 5.43 Mlintang dewasa dan temannya berkumpul</i>	84
<i>Screenshot 5.44 Mlintang memulai permainan dan memberikan assist goal</i>	85
<i>Screenshot 5.45 Babak kedua tersisa 2 menit</i>	85
<i>Screenshot 5.46 Mlintang siap menendang bola dan teringat masa lalu ..</i>	86
<i>Screenshot 5.47 Ibu memberikan baju ayah.....</i>	86
<i>Screenshot 5.48 Mlintang berhasil mencetak goal.....</i>	87
<i>Screenshot 5.49 Teman-teman Mlintang merayakan goal.....</i>	87
<i>Screenshot 5.50 Mlintang selebrasi</i>	88
<i>Screenshot 5.51 Ibu menonton selebrasi Mlintang dan bangga</i>	88
<i>Screenshot 5.52 Ibu Melihat koran.....</i>	89
<i>Screenshot 5.53 Mlintang selebrasi</i>	89
<i>Screenshot 5.54 Ibu Melihat Mlintang menggunakan baju ayahnya.....</i>	90
<i>Screenshot 5.55 Ibu Melihat koran.....</i>	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 6.1 <i>Script Continuity</i> film “RANAM - <i>Looking For Land</i> ”	96
Lampiran 6.2 Saat Shooting film “RANAM - <i>Looking For Land</i> ”	101
Lampiran 6.3 Dokumentasi Proses Editing karya tugas akhir	102
Lampiran 6.4. <i>Timeline Editing Final Cut</i> dan <i>Teaser</i> Film “RANAM – <i>Looking For Land</i> ”	103
Lampiran 6.5 Poster Film “RANAM – <i>Looking Forland</i> ”	104
Lampiran 6.6 Cover Kaset DVD film “RANAM - <i>Looking For Land</i> ” ...	105
Lampiran 6.7 Poster <i>Screening</i> “SELARAS”	106
Lampiran 6.8 Undangan <i>Screening</i> “SELARAS”	107
Lampiran 6.9. Bukti Publikasi Film “RANAM – <i>Looking For Land</i> ”	108
Lampiran 6.10 Daftar tamu <i>Screening</i> “SELARAS”	111
Lampiran 6.11 Dokumentasi <i>Screening</i> “SELARAS”	112

ABSTRAK

Pada kenyataannya saat ini film fiksi yang memiliki genre drama yang menginspirasi jarang membangun kekuatan film menggunakan *editing time expand* dengan penceritaan terbatas (*restricted narration*). kebanyakan film fiksi lebih menitik beratkan pada penyutradaraan atau *sound* untuk meningkatkan dramatisasi film, unsur editing tidak menjadi begitu penting, sedangkan sebenarnya unsur editing bisa sangat memberikan nilai lebih jika diolah dengan tepat dan benar hal inilah yang melatar belakangi penggunaan teknik *editing time expand* dengan *restricted narration* pada film fiksi “RANAM – Looking For Land”. *Editing* memiliki beberapa dimensi di dalamnya, dimensi *editing* adalah adanya keterhubungan dimana bila sebuah shot disambung dengan shot lain, maka pastilah kedua *shot* tersebut memiliki ketertarikan, baik secara dimensi grafis (gambar), ritmis (ritme), spasial (ruang) dan *temporal* (waktu). Kekuatan *editing* yang dibangun untuk meningkatkan dramatisasi dalam film ini menekankan pada eksplorasi dari aspek konten cerita dan drama yang ingin dibangun dalam film ini dengan memberikan sentuhan permainan alur *parallel editing (flashback)*. Sedangkan *restricted narration* difilm ini sebagai sebuah penceritaan terbatas, yang menunjukan sebuah informasi penting di akhir film yang sebelumnya tidak diketahui oleh penonton.

Kata Kunci : Film, Drama, *Editing*, *Time Expand*, *Restricted Narration*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film “*Ranam – Looking For Land*” bercerita tentang seorang laki-laki bernama Mlintang yang baru menjadi pemain sepakbola profesional, ketika debut pertama kali bermain Mlintang terkagum melihat lapangan yang begitu ramai dan luas ia teringat dimana 9 tahun yang lalu waktu kecilnya bersama ke 4 kawannya susah sekali mencari tempat bermain bola karena di desanya terletak diatas sungai Mahakam sehingga membuat Mlintang dan ke 4 kawannya tersebut memutuskan untuk bermain sepak bola di tanah terlarang yang di percayai warga setempat. Cerita ini menekankan pada dua peristiwa yang berbeda tetapi tetap menjadi satu cerita, ketika dimana Mlintang dewasa mengingat sebuah peristiwa di masa kecilnya tentang perjuangan mencari tempat untuk bermain bola dan untuk pertama kalinya juga terbuka peluang cita-cita Mlintang untuk menjadi pemain bola saat di adakan turnamen seleksi tim mitra kukar *junior*.

Terciptanya sebuah film, salah satunya melalui tahap *editing*, *editing* adalah tahap akhir dalam pembuatan film. Proses ini merupakan proses pengelolaan materi atau gambar yang telah terekam oleh kamera hingga menjadi cerita yang utuh. *Editing* tidak akan lengkap tanpa adanya seorang editor. Baik atau tidaknya sebuah film yang diproduksi akhirnya juga bukan hanya ditentukan oleh seorang sutradara saja tetapi oleh seorang editor, yang bertugas menyusun gambar demi gambar dalam film tersebut.

Selain harus menguasai secara teknis, seorang editor harus memiliki *editorial thinking*. Maksudnya adalah berfikir kreatif baik secara konsep, emosi, cerita maupun logika yang terkait dengan juksta posisi yang memungkinkan *shot-shot* untuk diubah-ubah posisinya atau susunannya yang nantinya akan memunculkan arti yang berbeda-beda. Bisa dikatakan seorang *editor* dituntut untuk mengerti kontruksi dari struktur cerita dan kadar dramatik yang dibuat serta mampu mengesinambungkan aspek emosi dan bentuk irama cerita secara tepat dari awal hingga akhir film.

Konsep *editing* dari film “*RANAM – Looking For Land*” ini akan dikemas dengan bentuk membangun drama dengan menggunakan *editing Time Expand dan Restricted Narration*. *Time expand* atau manipulasi waktu adalah perluasan waktu dalam sebuah *video* menyebabkan durasi menjadi lebih lama dibandingkan dengan durasi sesungguhnya. Pemilihan konsep Perenggangan waktu nanti digunakan untuk (1) menambahkan dampak emosional permainan sepak bola, (2) informasi tambahan *shot*, (3) atau untuk membantu menyampaikan informasi yang ditampilkan terlalu cepat pada waktu sesungguhnya. Penggunaan *time expand* ini diharapkan dapat memberikan sebuah tontonan yang mampu menarik minat para penonton salah satunya adalah jenis film olahraga yang mengisahkan tentang perjuangan dalam mencapai kemenangan dan harapan, film ini diharapkan dapat memotivasi para penonton untuk berjuang menggapai cita-cita.

Selain *time expand* dalam film ini juga menggunakan konsep *restricted narration*, *Rectricted narration* adalah struktur penceritaannya informasi cerita akan dibatasi dan terikat pada satu orang karakter saja. Penonton hanya mengetahui serta mengalami peristiwa seperti apa yang diketahui dan dialami oleh karakter bersangkutan. Mata kamera tidak pernah meninggalkan karakter utama dan selalu mengikuti ke mana pun ia pergi.

Membuat film adalah bentuk dari sebuah kerja kolaborasi berbagai elemen yang harus saling mendukung. Sebuah produksi film memerlukan kerjasama dari banyak ahli dan teknisi, yang bekerja sama dalam satu tim sebagai satu unit produksi. Sebaik apapun sebuah perencanaan ada kalanya tidak sesuai dengan yang tidak diharapkan. Kendala tersebut salah satunya adalah bedanya *angle* di *storyboard* dengan *stock shot* yang ada, *shot* yang statis atau *shake* (bergetar), *audio noise*, cahaya yang berbeda dan informasi *visual* yang ditampilkan terlalu cepat sehingga penonton menjadi tidak mengerti dengan pesan yang ingin di sampaikan. Dari permasalahan tersebut, editor tidak hanya menjadi penyambung dan perangkai kontinuitas cerita saja tetapi juga menyempurnakan film ini agar penonton bisa menikmati dengan nyaman.

B. Ide Penciptaan

Ide penciptaan ini berawal dari ketertarikan ketika membaca naskah dari sutradara yang ingin mengangkat sebuah film drama yang dibumbui adegan sepak bola, akan tetapi teknik pendukung untuk *editing* film yang ingin diolahnya sangatlah minim. Kemudian *problem* tersebut yang akhirnya menjadi ide dasar untuk berkeinginan berkolaborasi pada film fiksi ini dengan menawarkan penggunaan *time expand* dan *restricted narration* (penceritaan terbatas) dalam penyuntingan gambar film fiksi “*RANAM – Looking For Land*” .

Pada cerita film “*RANAM – Looking For Land*” merefleksikan kisah nyata keluarga yang terjadi di danau Melintang dan di tuangkan dalam film fiksi “*RANAM – The Looking For land*”. Editor atau penyunting gambar tertarik untuk membuat sebuah eksplorasi dari aspek konten cerita dan drama yang ingin dibangun dalam film ini dengan memberi sentuhan permainan alur *parallel editing*, transisi *video/audio* dan memberi manipulasi waktu saat tokoh utama sedang bermain bola. Alur *parallel editing* yang dalam penceritaan menggunakan konsep *restricted narration* (penceritaan terbatas) yang diaplikasikan pada babak akhir sebagai sebuah kejutan.

Banyak berbagai macam konsep pada *editing*, namun pada kisah ini akan dibuat menjadi sebuah film pendek yang memiliki konsep pada penyuntingan gambar yaitu membangun drama menggunakan *time expand* dan *restricted narration* pada pengemasan ceritanya. *Time expand* / manipulasi waktu adalah perluasan waktu dalam sebuah *video* menyebabkan durasi menjadi lebih lama dibandingkan dengan durasi sesungguhnya dengan menggunakan unsur-unsur pembentuk *time expand* diantaranya adalah urutan waktu (*temporal order*), frekuensi (*temporal overlap*), pengulangan *shot* (*angle* berbeda), menambahkan *cut away* dan *slow motion*. Sedangkan *restricted narration* yang diterapkan diakhir film ini sebagai sebuah penceritaan yang terbatas, menunjukkan sebuah informasi penting yang tidak diketahui oleh penonton sebelumnya lalu pada akhirnya penonton menjadi tahu dan terkejut.

Efek tujuan yang akan dicapai dengan memanipulasi waktu / *time expand* untuk *editing* film “*RANAM – Looking For Land*” diharapkan mampu

memberikan dampak emosional penonton dalam film ini, menjadi informasi tambahan untuk membantu menyampaikan informasi yang ditampilkan terlalu cepat pada waktu sesungguhnya. Adegan sepak bola sangatlah cepat maka dari itu lewat sebuah *editing time expand* dan penggunaan *restricted narration* (penceritaan terbatas) yang disajikan dalam film ini diharapkan pula mampu memberikan efek kenyamanan dalam menonton dan diberikan kejutan yang maksimal nantinya kepada penonton, menciptakan emosi untuk membawa penonton dapat masuk kedalam cerita yang ingin dibangun dalam sebuah peristiwa yang dialami karakter utama didalam sebuah film dan penonton hanya akan melihat dan mendengar apa yang dilihat dan didengar oleh tokoh utamanya saja. Untuk memperkuat dalam konsep tersebut yang memang dalam *restricted narration* (penceritaan terbatas) mengharuskan memperlihatkan dari sudut pandang saja yaitu tokoh utamanya yang nantinya di beberapa pengadeganan menggunakan “*subjective shot*” *shot* yang menempatkan penonton pada film tersebut dan mengikuti alur pengadeganan sebagai pengalaman pribadinya.

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan Penciptaan

Tujuan dari penyuntingan gambar Film fiksi “*RANAM – Looking For Land*” antara lain sebagai berikut:

- a. Menciptakan sebuah karya film dengan *Time Expand* dan *Restricted Narration*.
- b. Menciptakan sebuah cerita menjadi kesatuan film yang utuh dan menarik.
- c. Menyajikan skenario cerita yang bermaksud memberikan efek *surprise* pada penonton.

2. Manfaat Penciptaan

Manfaat dari Film Pendek “*Ranam – Looking For Land*” antara lain sebagai berikut:

- a. Sebagai langkah awal dalam mengeksplorasi pengetahuan tentang konsep *editing Time Expand* dan *Restricted Narration* dalam film fiksi “*RANAM*

– *Looking For Land*’.

- b. Memberikan tontonan film fiksi yang berkualitas dan menghibur dengan menambahkan skenario efek *surprise*.
- c. Dapat memberikan referensi cerita tentang perjuangan seseorang demi meraih cita-citanya.

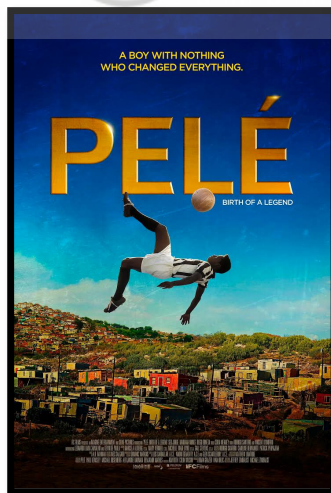
E. Tinjauan Karya

Berikut adalah tinjauan karya yang digunakan sebagai acuan referensi dalam penciptaan Film Fiksi “*RANAM – Looking For Land*” :

1. Film Pele

Identitas Karya Film “*Pelé*”

Sutradara	: Jeff Zimbalist, Michael Zimbalist
Produser	: Brian Grazer, Ivan Orlic
Penulis naskah	: Jeff Zimbalist, Michael Zimbalist
Pemain	: Kevin de Paula, Vincent D'Onofrio, Rodrigo Santoro
Musik	: A. R. Rahman
Sinematografi	: Matthew Libatique
Editor	: Glen Scantlebury, Naomi Geraghty, Luis Carballar
Tanggal Rilis	: May 6, 2016 (United States)
Durasi	: 107 minutes



Gambar 1.1 poster film *Pelé: Birth of a Legend*
 Sumber : <http://www.imdb.com/title/tt0995868/>

Film biografi olahraga berjudul “*Pelé: Birth of a Legend*” ini merupakan film yang bercerita tentang kisah dari seorang pesepakbola profesional dan juga legenda hidup asal Brazil bernama Pelé. Kisah berawal dari Pelé remaja yang berasal dari kota kumuh Sao Paolo dan membawa Brazil bersinar serta menjuarai Piala Dunia pada tahun 1958 untuk pertama kali dan sejarah Pelé yang tampil sebagai pemain termuda dalam final piala dunia yaitu di usia 17 tahun 249 hari.



Screenshot 1.1. Pelé menendang bola dalam film Pelé dengan menggunakan teknik *time expand*



Screenshot 1.2. Pelé menggiring bola dan melewati lawan dalam film Pelé dengan menggunakan teknik *time expand*



Screenshot 1.3. Pelé menendang bola di udara dalam film Pelé dengan menggunakan teknik *time expand*

Film ini dijadikan rujukan sebagai konsep *editing time expand*, pembuatan film “RANAM – *Looking For Land*”. Pada film Ranam konsep *time expand* akan

di berikan saat adegan bermain bola masa kecil dan masa dewasa yang memberikan informasi jelas yang di tampilkan tidak terlalu cepat pada waktu sesungguhnya dan dapat memberikan efek dramatis kepada penonton.

2. The Uninvited

Sutradara : Charles Guard
 Produser : Walter F. Parkers & Laurie MacDonald
 Penulis : Craig Rosenberg & Doug Miro
 Pemeran : Emily Browning, Ariebella Kebbel, David Strathairn, Elizabeth
 Musik : Sony Pictures Studios
 Tanggal rilis : 30 Januari 2009 (USA)
 Durasi : 87 menit
 Bahasa : Inggris



Gambar 1.2 poster film *The Uninvited*

Sumber : <http://www.impawards.com/2009/uninvited.html>

Secara penyajian cerita yang khususnya narasi terbatas juga mengacu pada karya film the Uninvited sutradara Charles Guard. Film ini mengisahkan seorang wanita (**Anna**) yang baru pulang dari rumah sakit untuk terapi kejiwaan pasca ibu

kandungnya meninggal. Sesampainya anna di rumah, ia memiliki konflik dengan calon ibu tirinya yang ternyata sudah bertunangan dengan ayahnya. Anna dan saudara perempuannya (**Alex**) berusaha melawan ibu tirinya yang memiliki sifat jahat, akhirnya terjadi pertumpuhan darah diantara mereka, ibu tirinya tewas ditangan alex. Pada akhir cerita anna belum sembuh dari kejiwaannya, kemudian tokoh alex bukanlah tokoh nyata, itu merupakan halusinasi dari anna dan sebenarnya yang membunuh ibu tirinya adalah anna sendiri.

Secara naratif, film di atas dijadikan referensi film “RANAM – *Looking For Land*” penggunaan *restricted narration*. Sepanjang film ranam Mlintang hampir tidak pernah lepas dalam setiap adegan, hanya beberapa beberapa adegan yang tanpa kehadiran Mlintang. *Restricted narration* pada film “RANAM – *Looking For Land*” di akhir cerita penonton baru mengetahui bahwa mengapa ibu bersikeras tidak mengijinkan Mlintang menjadi pemain sepak bola karena dulunya ayah adalah pemain sepak bola di Mitra Kukar dan mengalami cidera, hal ini yang membuat alasan ibu tidak ingin Mlintang menjadi pemain sepak bola.

3. *Goal* !

Identitas Karya Film “*Goal*”

Sutradara	: Danny Cannon
Produser	: Matt Barrella, Mark Huffam
Penulis	: Adrian Butchart, Dick Clement, Ian La Frenais
Pemeran	: Kuno Becker, Alessandro Nivola, Marcel Iures, Stephen Dillane
Tanggal rilis	: 30 September 2005 UK
Durasi	: 118 menit
Bahasa	: Inggris



Gambar 1.3 poster film *Goal!*

Sumber : <http://www.imdb.com/title/tt0380389/>

Film ini bercerita seorang anak meksiko yang bernama Santiago Muñez yang bercita-cita ingin menjadi pemain sepakbola akan tetapi keinginan Santiago harus terkubur karena hubungan antara Santiago dengan ayahnya tidak baik dan ayah hanya ingin Santiago menjadi pemotong rumput seperti dirinya. Akhirnya tekad dan cita-cita Santiago terwujud untuk menjadi pemain sepak bola profesional akan tetapi Santiago juga mendapat berita buruk tentang ayah Santiago yang meninggal ketika debut pertama Santiago menjadi pemain bola profesional. Film *Goal !* dipilih karena Jika dilihat didalam film *Goal !* Unsur *time expand angle* yang berbedasama digunakan dan diaplikasikan didalam film “RANAM – *Looking For Land*” yang memberikan efek tegang kepada penonton saat adegan tokoh melintang menendang bola dan mencetak *goal, shot* yang sama ditampilkan dari berbagai sudut dan diulang.